

## Semir padat untuk sepatu kulit



SNI 06-0906-1989

41 294

5 JAN 1987

UDC.667.82 : 685.31



STANDAR INDUSTRI INDONESIA

**SEMIR PADAT  
UNTUK SEPATU KULIT**

**SII. 1111 - 84**

REPUBLIK INDONESIA  
DEPARTEMEN PERINDUSTRIAN



## D A F T A R I S I

	Halaman
1. RUANG LINGKUP .....	1
2. DEFINISI .....	1
3. SYARAT MUTU .....	1
4. CARA PENGAMBILAN CONTOH .....	1
5. CARA UJI .....	1
6. CARA PENGEMASAN .....	3
7. SYARAT PENANDAAN .....	3





## SEMIR PADAT UNTUK SEPATU KULIT

### 1. RUANG LINGKUP

Standar ini meliputi definisi, syarat mutu, cara pengambilan contoh, cara uji, syarat lulus uji, syarat pengemasan dan cara penandaan semir padat untuk sepatu kulit.

### 2. DEFINISI

Semir padat untuk sepatu kulit adalah bahan pengkilap dan pewarna yang berbentuk semi padat, untuk sepatu kulit disamping barang kulit lainnya, serta menambah keawetan.

### 3. SYARAT MUTU

Syarat mutu semir padat untuk sepatu kulit dapat dilihat pada Tabel.

**Tabel**  
**Syarat Mutu Semir Padat untuk Sepatu Kulit**

No.	Uraian	Persyaratan
1.	Fisis — Kilap — Ketahanan gosok kering — Ketahanan gosok basah — Penetrasi	min. 1,0 % harus lulus dengan no. 4 Gray Scale, Skala 5 harus lulus dengan no. 4 Gray Scale, Skala 5 — 120 tanpa beban.
2.	Organoleptis — Lama kering — Keadaan Semir — Kehalusan — Kejernihan permukaan  — Ketahanan terhadap percikan air — warna  — Daya tutup — Ketahanan lekat	maks. 5,0 menit permukaan semir rata licin baik  baik, tidak ada noda selama maksimum 30 menit  harus lulus dengan no. 4 Gray Scale, Skala 5. maks. 3 kali olesan baik

**Catatan :**

- Semua pengujian dilakukan secara aplikasi kecuali keadaan semir
- Kilap selisih kilap antara sebelum dan sesudah disemir pada penyinaran dengan sudut 60°.



#### 4. CARA PENGAMBILAN CONTOH

Sesuai dengan SII.0480-81, *Cara Pengambilan Contoh untuk Cat, Lak, Pernis dan Sejenisnya*.

#### 5. CARA UJI

Semua pengujian semir dilakukan pada kulit boks rajak asli (*fullgrain*) yang dicat tutup, tanpa di druk. Pelaksanaan pengujian dilakukan pada suhu kamar.

##### 5.1. Fisis

###### 5.1.1. Cara uji kilap

Potong kulit dengan ukuran 10 x 20 cm, sebanyak 4 buah, kemudian beri nomor masing-masing 1, 2, 3 dan 4. Bersihkan keempat kulit tersebut dengan kain yang bersih, semirkan contoh uji semir pada kulit nomor 1, 2 dan 3 secara dua arah, sedangkan kulit nomor 4 tidak disemir dan dipakai sebagai pembanding. Siapkan alat uji kilap (*glose-meter*), atur sudut penyinaran 60°, masukkan kulit tersebut di atas dalam "klem cuplikan" pada alat uji kilap, dan lihat jarum penunjuk nilai kilap pada *micro ammeter*. Bandingkan besarnya nilai kilap antara kulit yang disemir dengan kulit yang tidak disemir.

###### 5.1.2. Lama kering

Potong kulit dengan ukuran lebar 10 cm dan panjang 20 cm. Timbang semir seberat ½ gram, kemudian oleskan semir tersebut dengan kain lunak pada kulit tersebut.

Dalam interval waktu 1 menit oleskan kain yang lunak dan bersih pada kulit yang telah disemir tersebut, dan amati apakah ada bekas olesan atau tidak. Bila sudah tidak ada bekas olesan pada kulit, berarti semir sudah kering.

###### 5.1.3. Ketahanan gosok kering dan ketahanan gosok basah.

Potong kulit dengan ukuran panjang 12,5 cm dan lebar 5 cm sebanyak 2 potong. Sepotong untuk pengujian kain kering dan sepotong dengan pengujian kain basah. Oleskan contoh uji semir pada kulit dengan menggunakan kain bersih secara dua arah. Pengujian dilakukan sesuai SII.0018-79, Kulit Boks. Hasil pengujian dilihat dengan alat uji *Gray Scale*, sesuai dengan SII.0113-75, *Cara Penggunaan Gray Scale*.

##### 5.2. Organoleptis

###### 5.2.1. Keadaan semir

Buka tempat semir, amati secara visual keadaan permukaan semir tersebut.

###### 5.2.2. Kehalusan.

Kehalusan ambil sedikit dengan jernih, kemudian usahakan kehalusan dari pada semir tersebut.

###### 5.2.3. Kejernihan permukaan (*Clarity*)

Potong kulit sejajar garis singgung dengan ukuran lebar 10 cm dan panjang 20 cm. Oleskan semir pada kulit (bagian rajak) dengan menggunakan kain bersih dan kering.



#### 5.2.4. Ketahanan terhadap percikan air

Potong kulit dengan ukuran lebar 10 dan panjang 20 cm, kemudian oleskan semir dengan dua arah yang berlawanan. Tunggu selama 2 jam, kemudian tetesi dengan air minum pada permukaan kulit yang disemir. Biarkan air itu tatap dipermukaan kulit selama 5 menit, 15 menit dan 30 menit. Keringkan dengan kertas hisap pada interval waktu tersebut. Hasil pengujian dinyatakan sebagai berikut:

- baik, jika tidak ada noda
- jelek, jika ada noda.

#### 5.2.5. Daya tutup

Buat contoh uji seperti pada uji kejernihan permukaan. Lecetkan rajak kulit dengan pisau tajam sampai lapisan atas yang tipis lecet seluas kira-kira 6 mm<sup>2</sup> yang berupa permukaan yang kasar. Kemudian oleskan semir sampai kulit sama dengan contoh uji yang tidak dileceti, dan hitung berapa kali olesan.

#### 5.2.6. Ketahanan lekat

Buat contoh uji seperti pada uji ketahanan gosok, kemudian bengkukan contoh uji tersebut dengan dua jari, kemudian lipat lagi dengan arah yang berlawanan. Amati bekas bengkukan tersebut. Hasil pengujian dinyatakan baik, bila tidak ada semir yang lepas, atau bekas bengkukan memutih.

#### 5.2.7. Warna

Potong kulit dengan ukuran 20 x 20 cm sebanyak 2 potong. Bersihkan kulit tersebut dengan kain yang bersih, semirkan contoh uji semir pada salah satu kulit tersebut.

Kemudian bandingkan warna antara kulit yang tidak disemir dengan kulit yang telah disemir, dengan alat uji Gray Scale Skala 5 sesuai dengan SII.0113-75.

### 6. SYARAT LULUS UJI

Semir padat untuk sepatu kulit dinyatakan lulus uji apabila hasil uji contoh tersebut memenuhi syarat mutu pada butir 3.

### 7. CARA PENGEMASAN

Semir sepatu dikemas dalam wadah yang rapat tidak menimbulkan reaksi dengan isi, tidak menyebabkan kerusakan selama transportasi, maupun penyimpanan. Pada label harus dicantumkan :

Berat netto,  
Warna,  
Merk.

### 8. SYARAT PENANDAAN

Pada label harus dicantumkan sekurang-kurangnya : nama bahan, nama dagang, berat bersih, nama dan lambang perusahaan.





**BSN**

**SNI 06-0906-1989 (N)**

Semir padat untuk sepatu kulit

Tgl. Pinjaman	Tgl. Harus Kembali	Nama Peminjam

**BSN**

**PERPUSTAKAAN**

